

SKRIPSI



PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE TIPE ROLE-PLAYING* BERBANTU WAYANG GAMBAR UNTUK KELAS V SDN I GENENG MIJEN DEMAK

Oleh
Rifda Fauziyah Shofwana
201333287

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2018



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
COOPERATIVE TIPE ROLE-PLAYING BERBANTU WAYANG
GAMBAR UNTUK KELAS V SDN I GENENG MIJEN DEMAK**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
RIFDA FAUZIYAH SHOFWANA
NIM 201333287**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Bangsa yang tidak belajar dari sejarah, akan mengulangi kesalahan-kesalahan yang dilakukan di masa lalu.
- ❖ Belajarlah dari masa lalu, hiduplah untuk masa depan. Yang terpenting adalah tidak berhenti bertanya (Albert Einsten).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk.

1. Orang tua tercinta yang senantiasa memberikan restu pada setiap langkahku, selalu memberikan kasih sayang dan dukungan.
2. Adikku tersayang yang selalu memberikan motivasi.
3. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2013 yang selalu menyemangatiku.
4. Kepala sekolah, guru, dan siswa SD 1 Geneng Mijen Demak.
5. Pembaca yang budiman.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantuan Wayang Gambar Kelas V SDN 1 Geneng Mijen Demak” oleh Rifda Fauziyah Shofwana NIM. 201333287 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada panitia ujian skripsi.

Kudus, Februari 2018

Pembimbing I



Dr. Murtono, M.Pd
NIDN. 0007122601

Pembimbing II



Erik Aditia Ismaya, M.A.
NIDN. 0623038604

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD FKIP UMK



Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0631108401



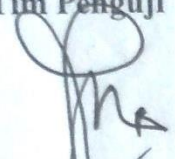
IA KUDUS

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Rifda Fauziyah Shofwana NIM 201333287 ini telah diseminarkan di depan Tim Penguji pada tanggal Februari 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Februari 2018

Tim Penguji


Dr. Murtono, M.Pd
NIDN 0007122601


(Ketua)


Erik Aditia Ismaya, M.A.
NIDN 0623038604

(Sekertaris)

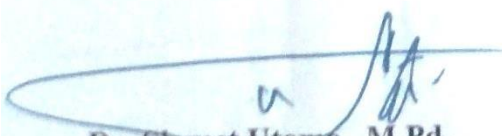

Ika Oktavianti, M.Pd
NIDN 0631108401

(Anggota)


Imanlar purbasari, S.Pd. M.Pd
NIDN 0619128801

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Dekan


Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantuan Wayang Gambar Kelas V SDN 1 Geneng Mijen Demak”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

1. Dr. Suparno, SH, M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktavianti, M.Pd, Ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

4. Dr. Murtono, M.Pd, Dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
5. Erik Aditia Ismaya, M.A., Dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
6. Solikin, S.Pd. SD, Kepala sekolah SD 1 Geneng atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
7. Indah Setiyani, S.Pd. SD, Guru kelas V SD 1 Geneng yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan pihak-pihak di atas mendapat balasan dari Allah SWT. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan pembaca pada umumnya sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas.

Kudus, 05 Januari 2018
Peneliti



Rifda Fauziyah S
NIM 201333287

ABSTRACT

Shofwana, Fauziyah Rifda. 2018. Improvement of Social Studies Learning Outcomes through Cooperative Learning Model of role playing type puppet image for class V SDN 1 Geneng Mijen. Undergraduate thesis Teacher Education Study Program Elementary School Faculty of Teacher Training and Education. Muria Kudus University. Advisor (i) Dr. Murtono, M.Pd. (ii) Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A.

Keywords: Role playing model, social studies Learning Outcomes.

This study aims to describe the improvement of teacher skills in managing learning and describe the improvement of learning outcomes of class V students in the subjects of social studies SDN 1 Geneng Mijen Demak by applying the Role playing model.

Role playing learning model is a learning model that focuses on role playing. This model helps each student to discover personal meaning in their social world and help solve personal dilemmas with the help of the group. The syntax of role playing in the research among others Problem selection, Role selection, Compiling stages of role play, Preparing observers, Discussion and Evaluation, Taking conclusions from the game/role play has been done.

This classroom action research was conducted in Grade V SDN 1 Geneng with the subject of teacher research and 18 students. This study lasts for two cycles, each cycle consists of four stages of planning, implementation, observation, and reflection. The free variable is the Role playing model. While the dependent variable is a learning consisting of teachers' teaching skills and learning outcomes covering the sphere of attitude, knowledge, and skills. The instruments of this research are interview, observation, test, and documentation. Data obtained from the actions performed were analyzed quantitatively and qualitatively.

The result of the research shows that by using Role Playing model of puppet-shaped learning can improve social studies of V student grade SD 1 Geneng. This can be seen from the fulfillment of success indicators as follows. (1) Improving the skills of teachers to manage the learning in cycle I to cycle II increased from 73% criteria good enough to 86% criteria very good (2) Students affective learning in cycle I get 65% good enough criteria increased in cycle II to 80 % good category, student learning outcomes psychomotor aspect in cycle I get 65% category good enough increase in cycle II become 77,08% good category and student learning result of cognitive aspect in cycle I get 67% increase in cycle II to 89% from mastery classical that has been set that is 75%.

The conclusion of this research is the application of learning model of Role Playing in the wayang wayang image on social studies learning material of

struggle during Hindhu, Buddhism and Islam can improve student learning result of grade V SD 1 Geneng. Suggestions for students, are expected to play an active role in learning. For schools, schools are expected to facilitate the facilities and infrastructure needed in teaching and learning activities. For the next researcher, it can be used as a reflection to do a similar researcher.



ABSTRAK

Shofwana, Fauziyah Rifda. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantu wayang gambar untuk kelas V SDN 1 Geneng Mijen. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (i) Dr. Murtono, M.Pd. (ii) Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A.

Kata Kunci : Model *Role playing*, Hasil Belajar IPS.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS SDN 1 Geneng Mijen Demak dengan menerapkan model *Role playing*.

Model pembelajaran *Role playing* merupakan model pembelajaran yang fokus pada bermain peran. Model ini membantu masing masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Sintaks *role playing* dalam penelitian antara lain Pemilihan masalah, Pemilihan peran, Menyusun tahap-tahap bermain peran, Menyiapkan pengamat, Diskusi dan Evaluasi, Pengambilan kesimpulan dari permainan/bermain peran yang telah dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Geneng dengan subjek penelitian guru dan 18 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas adalah model *Role playing*. Sedangkan variabel terikat adalah pembelajaran yang terdiri dari keterampilan guru mengajar dan hasil belajar meliputi ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Instrumen penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantu wayang gambar dapat meningkatkan IPS siswa kelas V SD 1 Geneng. Hal ini dapat dilihat dari terpenuhinya indikator keberhasilan sebagai berikut. (1) Peningkatan keterampilan guru mengelola pembelajaran pada siklus I ke siklus II meningkat dari 73% kriteria cukup baik menjadi 86% kriteria sangat baik (2) Hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I memperoleh 65% kriteria cukup baik meningkat pada siklus II menjadi 80% kategori baik, hasil belajar siswa ranah psikomotorik pada siklus I memperoleh 65% kategori cukup baik meningkat pada siklus II menjadi 77,08% kategori baik dan hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I memperoleh 67% meningkat pada siklus II menjadi 89% dari ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Simpulan dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu wayang gambar pada pembelajaran IPS materi perjuangan pada masa Hindhu, Budha dan Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V

SD 1 Geneng. Saran untuk siswa, diharapkan lebih berperan aktif pada pembelajaran. Untuk sekolah, diharapkan sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai salah satu refleksi untuk melakukan peneliti yang serupa.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian.....	6
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	11
2.1. Kajian Pustaka.....	11

2.1.1. Hakikat Hasil Belajar.....	11
2.1.1.1. Pengertian Belajar	11
2.1.1.2. Pengertian Hasil Belajar	12
2.1.1.3. Tipe-tipe Hasil Belajar	14
2.1.1.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
2.1.2. Keterampilan Guru	21
2.1.3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	27
2.1.3.1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	27
2.1.3.2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	28
2.1.4 Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia	31
2.1.4.1 Tokoh-Tokoh Sejarah masa Pengaruh Hindu di Indonesia	31
2.1.4.2 Tokoh-Tokoh Sejarah Masa Pengaruh Budha Di Indonesia.....	38
2.1.4.3 Tokoh-Tokoh Sejarah Masa Agama Islam Di Indonesia.....	41
2.1.5. Model Pembelajaran <i>Role playing</i>	49
2.1.5.1 Pengertian <i>Role playing</i>	49
2.1.5.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>role playing</i>	51
2.1.6. Media Wayang Gambar	55
2.1.6.1 Pengertian Media	55
2.1.6.2 Manfaat Media	56
2.1.6.3 Jenis-jenis media	58
2.1.6.4 Media Wayang Gambar	60
2.2. Penelitian yang Relevan.....	60
2.3. Kerangka Berfikir.....	62

2.4. Hipotesis Tindakan.....	64
BAB III METODE PENELITIAN	65
3.1. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	65
3.1.1. Setting Penelitian	65
3.1.1.1. Waktu Penelitian	65
3.1.1.2. Lokasi Penelitian.....	65
3.1.2. Karakteristik Subjek Penelitian	65
3.2. Variabel Penelitian.....	66
3.2.1. Variabel Bebas	66
3.2.2. Variabel Terikat	67
3.3. Rancangan Penelitian.....	67
3.3.1. Tahap Perencanaan Tindakan	69
3.3.2. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	69
3.3.3. Tahap Pengamatan atau Observasi	70
3.3.4 Tahap Refleksi	71
3.4. Prosedur Penelitian.....	71
3.4.1 Siklus I	71
3.4.2 Siklus II	74
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	77
3.5.1 Observasi	78
3.5.2 Wawancara	78
3.5.3 Tes	80
3.5.4 Dokumentasi	81

3.6. Instrumen Penelitian.....	81
3.6.1. Lembar Observasi	81
3.6.2. Lembar Tes Hasil Belajar	82
3.6.3. Lembar Wawancara	82
3.6.4 Dokumentasi	83
3.7. Validitas dan Reliabilitas	83
3.7.1. Validitas	83
3.7.2. Reliabilitas	86
3.8. Teknik Analisis Data.....	87
3.8.1. Kuantitatif	88
3.8.2. Kualitatif	91
3.9. Indikator Keberhasilan	93
BAB IV PENELITIAN	95
4.1 Pra Siklus	95
4.2 Siklus I	98
4.2.1 Perencanaan Siklus I	99
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I	100
4.2.2.1 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I	100
4.2.2.2 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II	106
4.2.3 Pengamatan Siklus I	114
4.2.3.1 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif	115
4.2.3.2 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	117
4.2.3.3 Pengamatan Keterampilan Guru	118

4.2.4 Refleksi Siklus I	120
4.3 Siklus II	121
4.3.1 Perencanaan Siklus II	122
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II	123
4.3.2.1 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I	123
4.3.2.2 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II	128
4.3.3 Pengamatan Siklus II	137
4.3.3.1 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif	137
4.3.3.2 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	139
4.3.3.3 Pengamatan Keterampilan Guru	140
4.3.4 Refleksi Siklus II	143
4.4 Peningkatan Hasil Penelitian	144
4.4.1 Peningkatan Hasil Belajar	144
4.4.1.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	144
4.4.1.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	147
4.4.1.3 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	149
4.4.1.4 Keterampilan Guru	152
BAB V PEMBAHASAN	156
5.1 Peningkatan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif	156
5.2 Peningkatan Hasil Belajar IPS Ranah Afektif	161
5.3 Peningkatan Hasil Belajar IPS Ranah Psikomotorik	165
5.4 Peningkatan Keterampilan Guru	169

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	177
6.1 Simpulan	177
6.2 Saran	178
DAFTAR PUSTAKA	180
LAMPIRAN.....	183



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Uji Coba Validitas Soal Siklus I	85
3.2 Uji Coba Validitas Soal Siklus II	85
3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal	89
3.4 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa	90
3.5 Kriteria Skor Keterampilan Kinerja Guru.....	91
3.6 Kriteria Skor Penilaian Hasil Belajar Afektif	92
3.7 Kriteria Skor Penilaian Hasil Belajar Psikomotorik	93
4.1 Nilai Pra Siklus	96
4.2 Persentase Ketuntasan Nilai Pra Siklus	97
4.3 Kriteria Ketuntasan Nilai Pra Siklus	98
4.4 Jadwal Penelitian	98
4.5 Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I	112
4.6 Interval Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I	112
4.7 Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus I	114
4.8 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I	115
4.9 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I	117
4.10 Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	119
4.11 Kekurangan Pelaksanaan Tindakan Siklus I	121
4.12 Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II	134
4.13 Interval Nilai Hasil Belajar Kognitif Siklus II	135
4.14 Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus II	136

4.15 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II	138
4.16 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II	139
4.17 Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	141
4.18 Kekurangan Pelaksanaan Tindakan Siklus II	143
4.19 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif	144
4.20 Persentase Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif	146
4.21 Progress Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	147
4.22 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif	148
4.23 Progress Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	150
4.24 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	151
4.25 Progress Keterampilan Mengajar Guru	152
4.26 Peningkatan Keterampilan Guru	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.2 Skema Kerangka Berfikir	63
3.1 Bagan Model PTK	68
4.1 Diagram Nilai Ketuntasan Pra Siklus	97
4.2 Guru Memberikan Apersepsi Kepada Siswa	101
4.3 Guru Membagi Peran Kepada Siswa	103
4.4 Siswa Memainkan Peran	104
4.5 Guru Bersama Siswa Mengevaluasi Peragaan Peran	105
4.6 Guru Memberikan Apersepsi Kepada Siswa	107
4.7 Guru Membagi Peran Kepada Siswa	108
4.8 Siswa Memainkan Peran	109
4.9 Guru Bersama Siswa Mengevaluasi Peragaan Peran	110
4.10 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I	111
4.11 Diagram Interval Nilai Hasil Belajar Siklus I	113
4.12 Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I	114
4.13 Guru Memberikan Apersepsi Kepada Siswa	124
4.14 Guru Membagi Peran Kepada Siswa	126
4.15 Siswa Memainkan Peran	126
4.16 Guru Bersama Siswa Mengevaluasi Peragaan Peran	127
4.17 Guru Memberikan Apersepsi Kepada Siswa	129
4.18 Guru Membagi Peran Kepada Siswa	131
4.19 Siswa Memainkan Peran	131

4.20 Guru Bersama Siswa Mengevaluasi Peragaan Peran	132
4.21 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II	133
4.22 Diagram Interval Nilai Hasil Belajar Siklus II	135
4.23 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus II	136
4.24 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif	149
4.25 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	151
4.26 Diagram Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru	154



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	185
2. Hasil Wawancara Guru Sebelum Penelitian	186
3. Hasil Wawancara Siswa Nilai Tinggi Sebelum Penelitian	188
4. Hasil Wawancara Siswa Nilai Rendah Sebelum Penelitian	189
5. Daftar Siswa Kelas V SD 1 Geneng	190
6. Daftar Nilai Pra Siklus	191
7. Lembar Observasi Keterampilan Guru Pra Siklus	192
8. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Siklus I	195
9. Soal Uji Coba Evaluasi Siklus I	196
10. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Evaluasi Siklus I	201
11. Uji Validitas Soal Siklus I	202
12. Uji Reliabilitas Soal Siklus I	203
13. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Siklus II	204
14. Soal Uji Coba Evaluasi Siklus II	205
15. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Evaluasi Siklus II	211
16. Uji Validitas Soal Siklus II	212
17. Uji Reliabilitas Soal Siklus II	213
18. Silabus Siklus I Pertemuan I	214
19. RPP Siklus I Pertemuan I	218
20. Silabus Siklus I Pertemuan II	222
21. RPP Siklus I Pertemuan II	226

22. Materi Siklus I	230
23. Lembar Kegiatan Siswa Siklus I	236
24. Kuis Siklus I	242
25. Kunci Jawaban Kuis Siklus I	243
26. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I	244
27. Soal Evaluasi Siklus I	245
28. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I	249
29. Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Siklus I	250
30. Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus I Pertemuan I	251
31. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan I	256
32. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I	262
33. Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus I Pertemuan II	265
34. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan II	270
35. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II	276
36. Silabus Siklus II Pertemuan I	280
37. RPP Siklus II Pertemuan I	284
38. Silabus Siklus II Pertemuan II	288
39. RPP Siklus II Pertemuan II	292
40. Materi Siklus II	296
41. Lembar Kegiatan Siswa Siklus II	306
42. Kuis Siklus II	310
43. Kunci Jawaban Kuis Siklus II	311
44. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II	312

45. Soal Evaluasi Siklus II	313
46. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II	317
47. Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Siklus II	318
48. Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus II Pertemuan I	319
49. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan I	324
50. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I	330
51. Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus II Pertemuan II	333
52. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan II	338
53. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II	344
54. Hasil Wawancara Guru Setelah Penelitian	347
55. Hasil Wawancara Siswa Nilai Tinggi Setelah Penelitian	348
56. Hasil Wawancara Siswa Nilai Rendah Setelah Penelitian	349
57. Penetapan Bimbingan Skripsi	350
58. Pernyataan Peneliti.....	351
59. Keterangan Selesai Bimbingan	352
60. Permohonan Ujian Skripsi	353
61. Berita Acara Bimbingan	354
62. Permohonan Ijin Penelitian	359
63. Surat Keterangan Penelitian di SD 1 Geneng	360
64. Daftar Riwayat Hidup	361